NINTENDO64

NUS-NSIJ-JPN

FIFA Road to WORLD CUP 98
ワールドカップへの道

取扱説明書

©1996 J F A

EA SPORTS

健康上のご注意

警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。
  また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
  目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し５分から１０分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
  長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして１時間ごとに１０～１５分の小休止をおすすめします。

使用上のご注意

⚠ 警告

● 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

● カセットの分解や改造は絶対にしないでください、故障や火災、感電の原因となります。

● 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠ 注意

● NINTENDO64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。

● カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のおねがい

● カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

● 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。

● 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。

● シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。

● カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。

● 3Dスティックや十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

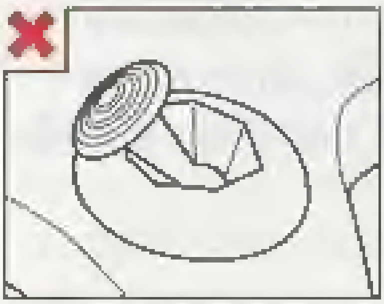
NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。
＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。





この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。
3Dスティックから指を離し、Lトリガーボタンと Rトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。
＊3Dスティックの使用方法については、2～5ページをご覧ください。

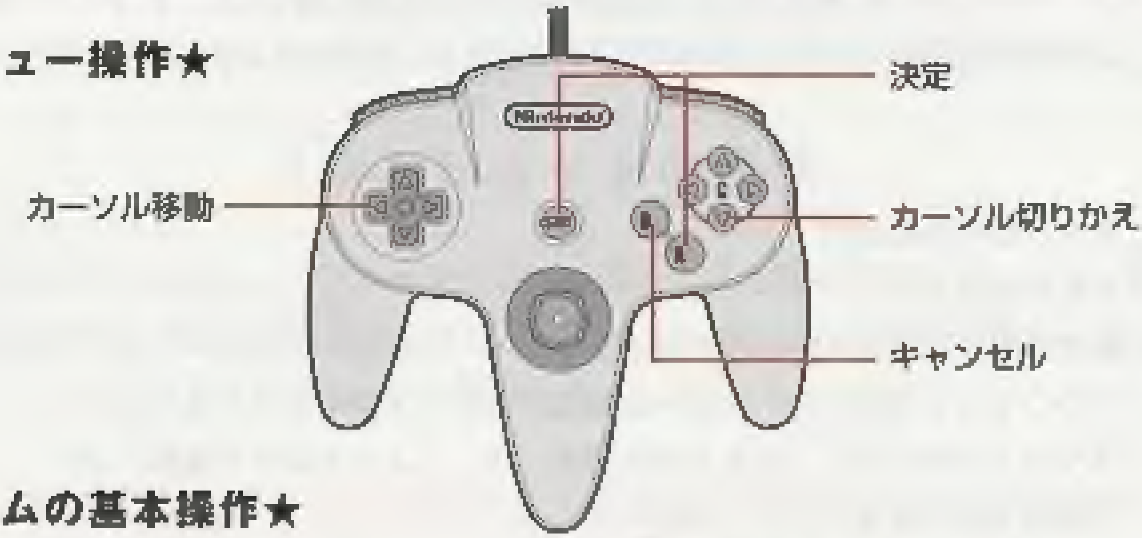
このたびは弊社ソフト「FIFA ROAD TO WORLD CUP 98」を
お買いあげいただきありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方法、使用上の注意などをよくお読みの上お楽しみください。

CONTENTS

1. コントローラの操作 …… 2
2. メインメニュー …… 6
3. めざせ'98フランスワールドカップ！ …… 7
  ラウンドセレクト…7　チーム選択…7　ランキング…8
  スケジュール…8　スタジアム選択…9　コントローラ選択…9
  予選の方法…10
4. キックオフ …… 14
  試合画面…14　操作選手…14　操作選手の切りかえ…14
  移動／ドリブル…15　パス…15　シュート…16　タックル…16
  空中戦…16　ゴールキーパー…17　スローイン…18
  コーナーキック／フリーキック／ゴールキック…19
  ペナルティキック…20　ファウル…20　ケガ…20
  試合時間…20　戦略／メンバーチェンジ…20　ポーズメニュー…21
5. フレンドリーマッチで夢の対戦！ …… 22
6. 世界のリーグを完全制覇！ …… 23
7. トレーニングで腕をみがけ！ …… 25
8. PKマッチを楽しもう！ …… 26
9. チームエディットでオリジナルチームを作成！ …… 27
  ナショナルチーム…27　トレード…27　選手エディット…28
  チームエディット…28
10. チームマネージメントで監督をこなす！ …… 29
  フォーメーション…29　戦略…29　スターティングメンバー／交代…29
  ポジショニング…30　フリーキッカー…30　攻撃バイアス…30
  アグレッシブ（AG）…30　マーク…30
11. オプション …… 31
  ゲーム設定オプション…31　ゲームプレイ設定オプション…31
  コントローラ設定オプション…32　オーディオ設定オプション…32
12. ゲームのセーブ／ロード …… 33
アイコン一覧 …… 34
ゲーム内の略語一覧 …… 34

1.コントローラの操作

★メニュー操作★



★ゲームの基本操作★

オフェンス操作



ディフェンス操作



★ボールを持っている選手の操作★

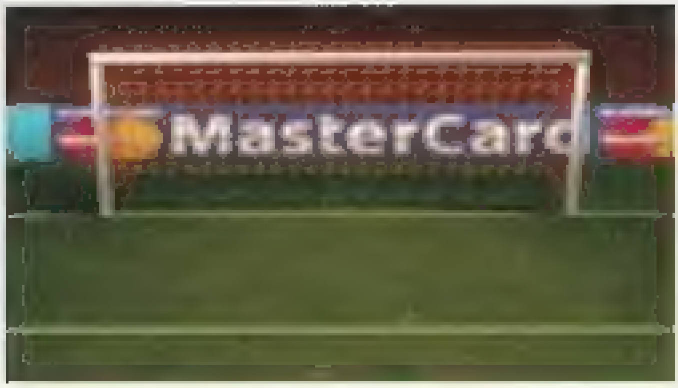
パス　：Aボタン	スルーパス：Aボタン2回押す
シュート　：Bボタン	クイックローショット：Bボタン短く押す チップショット　：Bボタン2回押す
ロブ　：C↓ボタン	ヒールリフト：C↓ボタン2回押す スルーロブ　：C↓ボタン2回押す（2回目を押し続ける）
ダッシュ　：C←ボタン	ドリブルのスピードアップ：C←ボタン連打 （使いすぎると選手の疲労が大きくなります。）
パスバック　：C↑ボタン	パスを戻す　：Aボタン コントロールレシーバー：C↑ボタン2回押す キャンセル　：もう一度C↑ボタン押す
ジャンプ ダイブ　：C→ボタン	ジャンプしてタックルをかわす：C→ボタン押す ダイブ　：C→ボタン2回押す

注目! ボタンを押している長さ（溜め）や、3Dスティックを倒す角度によって、蹴るボールに強弱がつけられます。

★ショットターゲット★

シュートの方向はプレイしているカメラに対応しています。

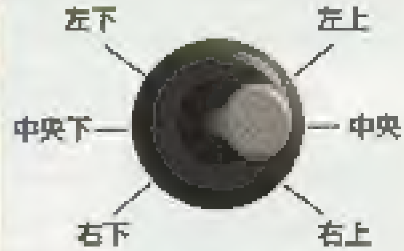
ボールカメラ





サイドラインカメラ





◆スキルモード　Z/Rトリガー◆

Rトリガーや Zトリガーと A、B、Cボタンを組み合わせて押すと、選手がいろいろなテクニックを繰り出します。ドリブルで相手をかわすときに使うと効果的です。

例1：Rトリガーを短く押すと選手が素早く横へ移動します。

例2：Zトリガーを押しながらC←ボタンを押すと選手が360°左スピンします。

★ボールを持っていない選手の操作★

操作選手の切りかえ　：Aボタン	操作選手を切りかえる：Aボタン押す
タックル　：Bボタン	タックル：Bボタン押す
アグレッシブチェック　：C↑ボタン	ハードタックル　：C↑ボタン押す ヒップ／エルボーチェック：C↑ボタン2回押す
スライディングタックル：C↓ボタン	スライディングタックル　：C↓ボタン押す
ダッシュ　：C←ボタン	ドリブルのスピードアップ：C←ボタン連打 （使いすぎると選手の疲労が大きくなります。）

★ボールが空中にあるときの操作★

ヘディング	味方にヘディングでパス：Aボタン押し続ける ハイヘディング　：C↓ボタン押し続ける ヘディングシュート　：Bボタン押し続ける
ボレー	ハイボレー　：C↓ボタン2回押す（2回目を押し続ける） ボレーパス　：Aボタン2回押す（2回目を押し続ける） ボレーシュート：Bボタン2回押す（2回目を押し続ける）
アグレッシブチェック	ハードタックル　：C↑ボタン押す ヒップ／エルボーチェック：C↑ボタン2回押す

★コーナーキック/フリーキック★

モード切り換え　：C→ボタン（初期設定はノーマルモード）

	ノーマルモード	レシーバーモード	ターゲットモード
3Dスティック	方向を変更	選手の移動	ターゲットの移動
Aボタン	キック（ボタンを押す長さでボールを蹴る強さを調節）	レシーブ選手変更	パス
Bボタン		キック（ボタンを押す長さでボールを蹴る強さを調節）	クロス/クリアボール
C↓ボタン			ロブ

※ノーマルモードではL／Rトリガーでカーブをかけられます。

★スローイン★

モード切り換え　：C→ボタン（初期設定はレシーバーモード）

	レシーバーモード	ノーマルモード	ターゲットモード
3Dスティック	レシーブ選手移動	方向を変更	ターゲットの移動
Aボタン	レシーブ選手変更	スローイン（ボタンを押す長さでボールを蹴る強さを調節）	ロースロー
Bボタン	ロースロー		
C↓ボタン	ハイスロー		ハイスロー
C↑ボタン	パスバックスロー		

★キーパー操作★

ボールを持っているキーパー

ドロップキック　：Bボタン

スローイング　：AまたはC↓ボタン

ボールを置く　：C→ボタン

ボールを置いた後は、他のフィールドプレイヤーと同じ操作

ゴールキック

モード切り換え　：C→ボタン（初期設定はノーマルモード）

	ノーマルモード	レシーバーモード	ターゲットモード
3Dスティック	方向を変更	選手の移動	ターゲットの移動
Aボタン	キック（ボタンを押す長さでボールを蹴る強さを調節）	レシーブ選手変更	パス
Bボタン		キック	クロスボール
C↓ボタン			ロブ

※ノーマルモードではL／Rトリガーでカーブをかけられます。

★ペナルティーキック★

キッカー

キックする方向　：3Dスティック

キッカーを選択　：Aボタン

シュート　：Bボタン

キーパー

ジャンプする方向　：3Dスティック

パンチング／キャッチ　：A、B、C↓ボタン

2.メインメニュー

デモ画面でスタートボタンを押すと、メインメニュー画面が表示されます。
3Dスティックでカーソルを移動させ、Aボタンで決定してください。



フレンドリーマッチ

好きな2チームを選び、1試合プレイできます。(→22ページ参照)

ロードトゥーワールドカップ98　Road to World Cup 98

予選から本選まで'98フランスワールドカップを完全シミュレートします。(→7ページ参照)

リーグ

好きなリーグでチームを選び、リーグ戦をはじめます。(→23ページ参照)

トレーニング

ペナルティキックや、セットプレイなどで練習ができます。(→25ページ参照)

PKマッチ

好きな2チームを選んでペナルティキック戦をはじめます。(→26ページ参照)

チームエディット

ナショナルチームの編成や、選手のトレード、チーム/選手の編集をします。(→27ページ参照)

クレジット

開発スタッフを表示します。

オプション

ゲームのさまざまな設定をします。(→31ページ参照)

チームマネージメント

チームの戦略などを設定します。(→29ページ参照)

ロードゲーム

セーブしてあるデータをロードします。(→33ページ参照)

3.めざせ'98フランスワールドカップ！

ワールドカップの予選から本選まで完全シミュレートします。

メインメニューで「Road to World Cup 98」を選択しAボタンを押してください。

ラウンドセレクト

「Road to World Cup 98」では3つのラウンドがあります。

[illegible]

地区予選です。世界172カ国が6つの地区に分けられ、その中で予選をおこないます。選んだ地区によって予選方法が違うので10ページの予選方法を読んでください。

◆第1ラウンド

地区予選を勝ち抜いた32チームが、4チームずつ8つのグループに分かれてリーグ戦をおこないます。各グループの上位2チーム、合計16チームがファイナルラウンドへ進出します。

◆ファイナルラウンド

第1ラウンドを突破した16チームがトーナメント戦で優勝をめざします。

最初は予選ラウンドからはじまるので、第1ラウンド、ファイナルラウンドは選択できません。Aボタンを押して決定してください。各ラウンドを1度でも勝ち抜くと、次からそのラウンドを選択できるようになります。

チーム選択

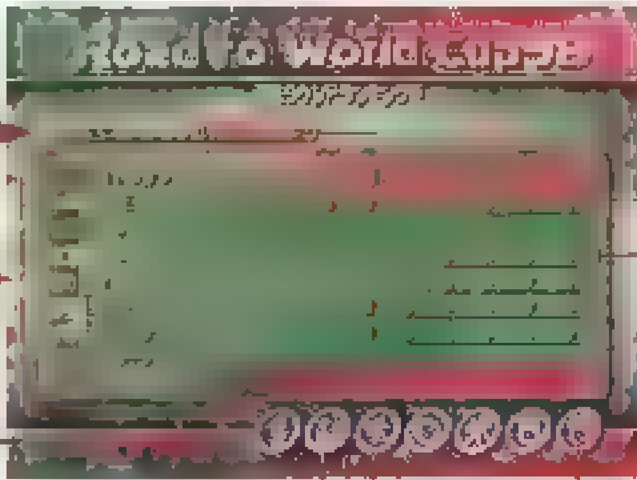
3Dスティックで操作したいチームを選択してAボタンを押します。操作チームは最高8チームで、異なった予選地区からでも選択できます。一度選択したチームを取り消したい場合は、取り消したいチームをもう一度選択してAボタンを押します。

簡単セレクト　1チームだけを操作したい場合は、操作したいチームを画面に表示させスタートボタンを押してください。



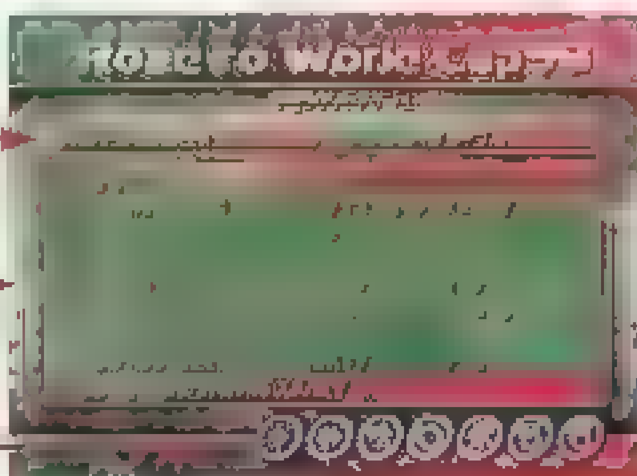
ランキング

順位表を表示します。3Dスティックでスクロール、C↓ボタンでカーソルを切りかえてください。
スタートボタンを押すと、スケジュール画面に進みます。



スケジュール

グループ別にスケジュールを表示します。スタートボタンを押すとスタジアム選択へ進みます。



スタジアム選択

スタジアムの種類や試合時間、天候、などを設定します。
3Dスティック上下で設定する項目へカーソルを移動させ、3Dスティック左右で設定してください。



コントローラ選択

操作チームの選択やコントローラコンフィグの設定をします。スタートボタンを押すとスタジアムセレクトへ進みます。

◆操作チーム選択

3Dスティックで操作したいチームの側へコントローラアイコンを移動させます。コントローラアイコンが中央のままゲームを開始すると、両チームともコンピュータが操作します。

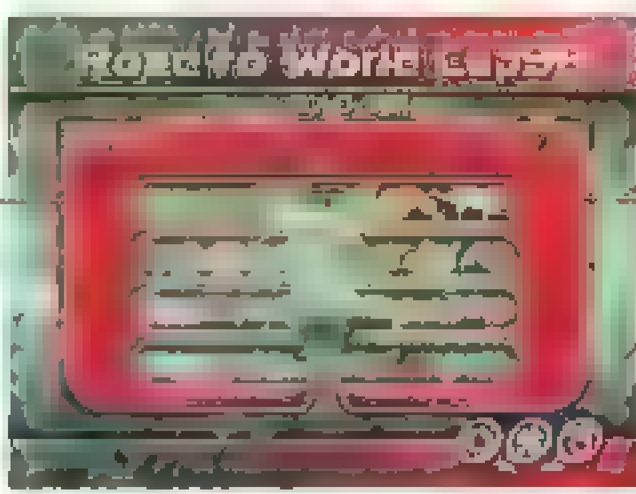
◆コントローラコンフィグ

操作したいチームの側へコントローラアイコンを移動させたら、3Dスティック上下でコントロール設定をします。

＊コントロール設定は変更可能ですが初期設定では数字が大きくなるほど難易度が高くなります。
（→32ページ「コントローラ設定オプション」参照）

◆マルチプレイ

最高4人まで同時プレイができます。コントローラの接続や取り外しは、電源を消した状態でおこなってください。



設定が終了したらスタートボタンを押してください。

試合開始!

予選の方法

「FIFA ロード トゥ ワールド カップ 98」の試合形式

[illegible]

ワールドカップは、世界を6つに分けた地区予選から始まります。各地区ごとに予選方法や、本大会へ出場できるチーム数も違います。

6予選地区

AFC	アジアサッカー連盟	CONMEBOL	南米サッカー連盟
CAF	アフリカサッカー連盟	OFC	オセアニアサッカー連盟
CONCACAF	北中米サッカー連盟	UEFA	ヨーロッパサッカー連盟

[illegible]

予選ラウンドを勝ち抜いた32チームが8つのグループに分かれてリーグ戦をおこないます。各グループの上位2チーム、合計16チームがファイナルラウンドへ進出します。

ファイナルラウンド（16チーム）

第1ラウンドを突破した16チームがトーナメント戦で優勝をめざします。

◆予選ラウンド免除チーム

開催国のフランスと前回の優勝国ブラジルは予選ラウンド免除されます。しかしこの2チームをユーザーが操作する場合、予選ラウンドからはじめなければなりません。その場合、同じ予選地区（フランスを操作する場合はUEFA、ブラジルを操作する場合はCONMEBOL）から、予選ラウンド免除国をランダムに選出します。

◆[illegible]

予選ラウンド終了時に2チーム以上が同じ勝ち点の場合、以下の方法で順位が決定します。

(A)リーグ戦

1. 得失点差。得失点差が同じ場合は得点の合計が多いチーム。
2. 1で同じ場合は直接対戦時のゴール数が多いチーム。
3. 2も同じ場合は抽選。

(B)ホームアンドアウェイ戦

1. 得失点差。
2. 1で同じ場合はアウェイでの試合における総得点がより多いチーム。

3. 2で同じ場合は15分ハーフでVゴール形式の延長戦。
4. PK戦。

(C)シングルゲーム戦
1. 15分ハーフのVゴール形式による延長戦
2. PK戦。

地区別予選ラウンドフォーマット

AFC アジアサッカー連盟
参加チーム36チーム 第1ラウンド出場枠3〜4チーム

1次予選 ● 10グループに分かれリーグ戦（全チームと2回ずつ対戦）をおこない、トップの1チームが2次予選へ進みます。

2次予選 ● 5チームずつ2グループに分かれリーグ戦（全チームと1回ずつ対戦）をおこない、各グループ上位2チームが3次予選へ進みます。*1

3次予選 ● 2次予選をトップで通過した2チームはその時点で第1ラウンド出場資格を獲得しますが、AFC1位を決めるために決勝戦をおこないます。*2
2次予選を2位で通過した2チームは中立国で3位決定戦をおこない、勝ったチームが第1ラウンド出場資格を得ます。

4次予選 ● 3位決定戦で負けたチームはOFC1位のチームとホームアンドアウェイで対戦し、勝てば第1ラウンド出場資格を得ます。

*1 実際の予選ではホームアンドアウェイ戦で全チームと2回ずつ対戦しました。
*2 実際の予選では決勝戦はおこないませんでした。

CAF アフリカサッカー連盟
参加チーム36チーム 第1ラウンド出場枠5チーム

予選免除
1次予選免除チームを選択した場合、2次予選からのプレイになります。
◆1次予選免除
カメルーン、エジプト、モロッコ、ナイジェリア

1次予選 ● 指定の組み合わせにより対戦し勝者が2次予選へ進みます。

2次予選 ● 1次予選から進出する16チームにカメルーン、エジプト、モロッコ、ナイジェリアを加えた20チームが5つのグループに分かれ、ホームアンドアウェイで対戦し、各グループの1位チームが第1ラウンド出場権を得ます。

CONCACAF 北中米・カリブ海沿岸諸国サッカー連盟
参加チーム30チーム・第1ラウンド出場枠3チーム

予選免除

予選免除チームを選択した場合、その次の予選からプレイすることになります。

◆1次予選免除チーム

バミューダ、バルバドス、ケイマン諸島、キューバ、ハイチ、ジャマイカ、アンチグア、プエルト・リコ、セントルシア、セントビンセント、スリナム、トリニダード・トバコ

◆1～2次予選免除チーム

ベリーズ、グアテマラ、ニカラグア、パナマ

◆1～3次予選免除チーム

カナダ、コスタリカ、エルサルバドル、ホンジュラス、メキシコ、USA

1次予選	● アルバ、ドミニカ共和国、バハマ、セントキッツネビス、ガイアナ、グレナダ、ドミニカ、アンチグアが指定の組み合わせによりホームアンドアウェイで対戦し、勝者が2次予選へ進出します。
2次予選	● 1次予選通過チームに1次予選免除チームを加えた16チームが指定の組み合わせによりホームアンドアウェイで対戦し、勝者が3次予選へ進みます。
3次予選	● 2次予選通過チームが抽選で4ペアに分かれホームアンドアウェイで対戦し、勝者が準決勝ラウンドへ進みます。 1～2次予選免除の4チームが2ペアに分かれホームアンドアウェイで対戦し、勝者が準決勝ラウンドへ進みます。
準決勝ラウンド	● 3次予選通過6チームと1～3次予選免除の6チームが3つのグループに分かれ、ホームアンドアウェイで対戦し、各グループの2位までが決勝ラウンドへ進出します。
決勝ラウンド	● 準決勝ラウンドを勝ち抜いた6チームがホームアンドアウェイで対戦し、上位3チームが第1ラウンドへの出場権を獲得します。

CONMEBOL 南米サッカー連盟
参加チーム10チーム・第1ラウンド出場枠4チーム＋ブラジル(前回優勝国)

予選免除

前回ワールドカップ優勝国のブラジルは予選をおこなわずに第1ラウンドへ出場できます。ユーザーがブラジルを選択した場合は、その他の9チームからランダムに1チームを選び、予選ラウンド免除チームとします。

予選	● 9チームによるホームアンドアウェイで試合をおこない、上位4チームが第1ラウンド出場権を得ます。

OFC・オセアニアサッカー連盟
参加チーム10チーム・第1ラウンド出場枠0〜1チーム

予選免除

1次予選免除チームを選択した場合、2次予選からのプレイになります。

◆1次予選免除チーム

オーストラリア、フィジー、ニュージーランド、タヒチ

1次予選 ● メラネシアグループ（パプアニューギニア、ソロモン諸島、バヌアツ）、ポリネシアグループ（西サモア、クック諸島、トンガ）ともにリーグ戦をおこないます。
2次予選に進出できるのは、メラネシアグループの1位チームと、ポリネシアグループ1位チーム対メラネシアグループ2位チームの勝者です。

2次予選 ● 1次予選通過2チームと予選免除4チームを2グループに分けホームアンドアウェイで対戦し、各グループ1位が3次予選に進出します。

3次予選 ● ホームアンドアウェイで対戦をおこない勝者が4次予選へ進出します。

4次予選 ● アジア地区（AFC）4位と中立国で1試合対戦し、勝者が第1ラウンド出場権を獲得します。

UEFA・ヨーロッパサッカー連盟
参加チーム50チーム・第1ラウンド出場枠14チーム＋フランス（開催国）

予選免除

開催国のフランスは予選をおこなわずに第1ラウンドへ出場できます。

ユーザーがフランスを選択した場合は、その他のチームからランダムに1チームを選び、予選ラウンド免除チームとします。

1次予選 ● 50チームが9つのグループに分かれホームアンドアウェイで対戦し、各グループの1位と最も成績の良い2位チームが第1ラウンド出場権を得ます。

最も成績の良い2位チームは以下の順序で決定します。

1. グループ1位、3位、4位になったチームとの対戦で得た勝ち点。
2. 1の試合での得失点差。
3. 1の試合での総得点。
4. 1の試合の内、アウェイでの得点。
5. 中立国でのプレイオフ。

・残り8つの2位チームは抽選で4つのペアに分かれホームアンドアウェイで対戦し、勝者が第1ラウンド出場権を獲得します。

試合画面



操作選手



操作している選手の足下には丸いコントロールマークが付き、操作選手がボールを持つとコントロールマークが明るくなります。また、味方チームの誰かがボールを持つと、コントロールマークは自動的にその選手へ移動します。

操作選手が画面外に出ると、画面のように選手がどこにいるのか、矢印で表示されます。



2人以上でプレイしている場合はコントロールマークの色で見分けます。

コントロールマークの色

1コントローラ	黄色	3コントローラ	紫色
2コントローラ	赤色	4コントローラ	青色

操作選手の切りかえ

選手の切りかえはAボタンでおこないます。

移動／ドリブル

選手の移動は3Dスティックでおこないます。



スピードアップ

選手の移動/ドリブルをスピードアップしたい場合は、3Dスティックで操作しながらC←ボタンを連打します。スピードアップを使うと選手が疲労するので注意してください。

ヒールリフト

かかとでボールを蹴り上げるヒールリフトはC↓ボタンを2回押します。

スキルモード

ドリブル中、RトリガーやZトリガーと組み合わせてボタン操作することでフェイントをかけられます。いろいろ試してみてください。

例　Rトリガーを押すと右側に素早く移動します。
　　Zトリガーと C← ボタンを押すことで、選手が360左にまわります
　（Rトリガー＋C←ボタンで360右周り）。

パス

パスはAボタンでおこないます。

パス先の選手はクロスマーク（画面外の選手は▼マーク）で表示されます。3Dスティックで切りかえてください。



スルーパス

相手の間を抜くグラウンダーのスルーパスはAボタンを2回押します。

ロブ／センタリング

空中へ高く蹴り出すパスはC↓ボタンを押します。敵ゴール付近で両サイドから中央にボールを上げる場合はセンタリングになります。

スルーロブ

相手の裏をつくスルーロブは、C↓ボタンを1回短く押してからもう一度押し、そのまま押し続けます。

パスバックパス

C↑ボタン押すとパスバックパスを出します。パスバックパスをした後は引き続きパスを出した選手の操作ができるので、選手を移動させてパスを戻すことも可能です。C↑ボタンを2回押すと、パスターゲットの選手へ操作を切りかえられます。

パスを戻す（ボールを呼ぶ）	：Aボタン
キャンセル	：もう一度C↑ボタン押す

パスバックパスをうまく利用すると、ワンツーパスなど高度なプレイが可能になるので挑戦してみてください。

シュート



シュートはBボタンでおこないます。シュート方向は3Dスティックで決めます。

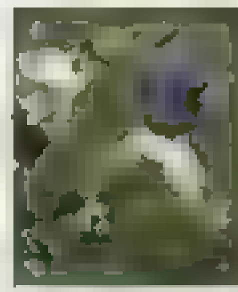
クイックショット

足をボールへ軽く合わせるクイックショットはBボタンを短く押します。威力は小さいですが、素早くグラウンダーのシュートが打てます。

チップショット

キーパーの頭の上を越すチップショットはBボタンを2回押します。

タックル



相手がボールを持っている時、そのボールを奪いにいくにはBボタンを押します。

スライディングタックル

相手がボールを持っている時、スライディングタックルをするにはC↓ボタンを押します。

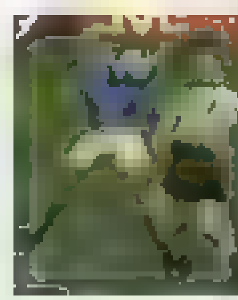
アグレッシブタックル

相手に激しいタックルをする場合はC↑ボタンを押します。
アグレッシブタックルはイエローカードをもらう確率が高くなります。

ヒップ／エルボーチェック

相手を突き飛ばすにはC↑ボタンを2回押します。
レッドカードをもらう確率が非常に高いプレーです。

空中戦



ボールが空中に浮くと、ボール落下地点の選手へ自動的に操作選手が変更されます。ボールが空中にある間にボタンを入力してください。

ヘディング

ハイヘディング

高い位置でヘディングしたい場合はボールが空中にある間にC↓ボタンを押し、そのまま押し続けます。

ヘディングパス

ヘディングでパスをしたい場合はボールが空中にある間にAボタンを押し、そのまま押し続けます。

ヘディングシュート

ヘディングでシュート（味方のゴール付近ではクリア）をしたい場合、ボールが空中にある間にBボタンを押し、そのまま押し続けます。

ボレー

ハイボレー

高い位置でボレーキックをしたい場合はボールが空中にある間にC↓ボタンを2回押し、2回目をそのまま押し続けます。

ボレーパス

ボレーキックでパスしたい場合はボールが空中にある間にAボタンを2回押し、2回目をそのまま押し続けます。

ボレー／オーバヘッドシュート

ボレーまたはオーバーヘッドでシュートしたい場合はボールが空中にある間にBボタンを2回押し、2回目をそのまま押し続けます。

ゴールキーパー

ボールを持っているゴールキーパーは操作可能です。



スロー

スローはAボタンまたはC↓ボタンでおこないます。
パス先の選手はクロスマーク（画面外の選手は▼矢印）で表示されます。3Dスティックで切りかえてください。

ドロップキック

ボールを蹴るにはBボタンを押します。
パス先の選手はクロスマーク（画面外の選手は▼マーク）で表示されます。
3Dスティックで切りかえてください。

ボールを置く

ボールを足下に置く場合はC→ボタンを押します。ボールを置いた後の操作は他のフィールドプレイヤーと同じです。

スローイン

スローインは何も操作しなければレシーバーモードに設定されていますが、モードを切りかえることによって、いろいろなプレイが選べます。

◆モード切りかえ◆

C→ボタンを押すと、

レシーバーモード ▶ ターゲットモード ▶ ノーマルモード ▶ レシーバーモード ▶

の順で、プレイモードを切りかえることができます。

● レシーバーモード ●

コントロールマークのついたレシーブ選手へスローします。
選手の切りかえは、Aボタンでおこないます。



- レシーブ選手を移動
- レシーブ選手を切りかえ
- ロースロー
- ハイスロー
- パスバックスロー

● ターゲットモード ●

3Dスティックでターゲットを移動させ、スローします。



- ターゲットを移動
- ロースロー
- ロースロー
- ハイスロー

● ノーマルモード ●

3Dスティックでパスの方向を決め、ボタンを押す長さでスローの強さを調節します。



- 方向を設定
- スロー
- スロー
- スロー

コーナーキック　フリーキック／ゴールキック

フリーキック／コーナーキック／ゴールキックは何も操作しなければノーマルモードに設定されていますが、モードを切りかえることによって、いろいろなプレイ方法が選べます。

◆モード切りかえ◆

C→ボタンを押すと、

ノーマルモード ▶ レシーバーモード ▶ ターゲットモード ▶ ノーマルモード ▶

の順で、プレイモードを切りかえることができます。

● ノーマルモード ●

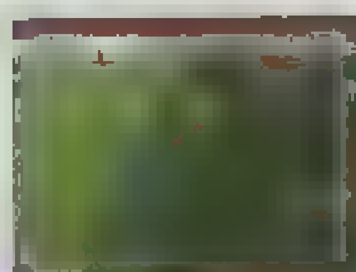
3Dスティックでパスの方向を決め、ボタンを押す長さで蹴る強さを調節します。ZトリガーとRボタンでボールにカーブをかけられます。



- 3Dスティック：方向を設定
- Aボタン：キック
- Bボタン：キック
- C▽ボタン：キック

● レシーバーモード ●

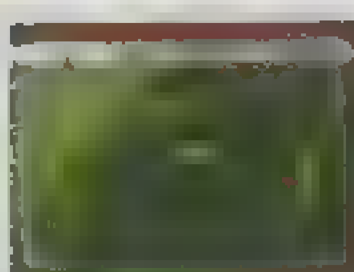
コントロールマークのついたレシーブ選手へキックします。選手の切りかえは、Aボタンでおこないます。



- 3Dスティック：レシーブ選手を移動
- Aボタン：レシーブ選手を切りかえ
- Bボタン：キック
- C▽ボタン：キック

● ターゲットモード ●

3Dスティックでターゲットを移動させ、キックします。



- 3Dスティック：ターゲットを移動
- Aボタン：パス
- Bボタン：クロス／クリア
- C▽ボタン：ロブ

ペナルティキック

延長戦でも決着がつかない試合や、ペナルティーエリア内でファウルがあるとペナルティーシュートになります。

キッカー

3Dスティックで蹴る方向を決め、Bボタンでキックします。C↓ボタンで蹴る足を選べます。蹴る選手を変更したい場合はAボタンを押してください。

キーパー

3Dスティックでキーパーの位置を決めてください。左右にジャンプしてセーブしたい場合は、A、C↓またはBボタンを押しながら3Dスティックで方向を決め、ボタンを離します。

ファウル



試合中に悪質なファウルをすると、審判からイエローカードやレッドカードをもらうことがあります。レッドカードは即退場、イエローカードは1試合中に2枚もらうとレッドカードとなり退場になります。「Road to World Cup 98」モードでは、レッドカードをもらった場合、次の試合は出場できませんので注意してください。

ケガ



試合中にケガをすると画面右下にマークが表示されます。ケガをした選手は極端に動きが悪くなるのですぐ交代させてください。

試合時間

ハーフタイム

ゲームサマリーが表示され、Aボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。「ゲームにもどる」を選びAボタンを押してください。

試合終了

ゲームサマリーが表示され、Aボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。「次へすすむ」を選びAボタンを押してください。

延長戦

「フレンドリーマッチ」モードや、「Road to World Cup 98」モードの一部の試合では延長戦があります。延長戦はVゴール形式で、1ハーフが15分に短縮されます。

戦略/メンバーチェンジ

戦略の設定やメンバーチェンジは、「チームマネージメント」でおこないます。
試合中にスタートボタンを押してポーズメニューを表示させ、「チームマネージメント」を選択してください。(→29ページ参照)

ポーズメニュー

試合中にスタートボタンを押すとポーズメニューが表示されます。
3Dスティックで、設定したい項目にカーソルを移動させAボタンを押してください。

◆ゲームにもどる
ゲームを再開します。

◆リプレイ
プレイを再生することができます。



フリーカメラでは、Z/Rトリガーを押しながら3Dスティックを操作して、カメラ位置やズームを変更できます。

◆カメラ
ゲーム中の画面視点を変更できます。
3Dスティックで選択し、Aボタンで決定です。

テレビカメラ……………グランド横の高い位置から見下ろした視点。
サイドラインカメラ……グランド横の低い位置から見た視点。
ケーブルカメラ…………ゴール裏の高い位置から見下ろした視点。
ゴールカメラ……………ゴール裏の低い位置から見た視点。
スタジアムカメラ………斜め上の高い位置から見下ろした視点。
ショルダーカメラ………斜め上の低い位置から見た視点。
ボールカメラ……………ボールを中心にした視点。
タワーカメラ……………グランド横の最も高い位置から見下ろした視点。

◆コントローラ選択
操作するチームやコントローラコンフィグの変更をします。（→9ページ参照）

◆コントローラオプション
コントローラ設定を変更します。（→32ページ参照）

◆チームマネージメント
フォーメーションや戦略の変更、メンバーチェンジなどをします。（→29ページ参照）

◆オプション
オプション設定をおこないます。（→31ページ参照）

◆ゲームサマリー
ステータス画面を表示します。


ボールの占有率

◆スコアサマリー
ゴールを決めた時間、得点、チーム名、選手名が表示されます。

◆ファウルサマリー
反則を犯し、カードを提示した時間、チーム名、選手名が表示されます。

◆再試合
今の対戦をもう一度はじめます。

◆試合終了
メインメニュー画面へ戻ります。

5.フレンドリーマッチで夢の対戦!

好きな2チームを選んで対戦します。

チーム選択

対戦するチームを選択します。
すべてのチームから自由に対戦相手を選択できます。3Dスティック上下でカーソルを移動させ、3Dスティック左右でリーグ/チームを選びます。対戦する2チームを表示させたらスタートボタンを押してください。



START

スタジアムセレクト

スタジアムの種類や試合時間、天候、などを設定します。
3Dスティック上下で設定する項目へカーソルを移動させ、3Dスティック左右で設定してください。
設定が終了したらスタートボタンを押してください。

START

コントローラセレクト

操作チームの選択やコントローラコンフィグの設定をします。
設定が終了したらスタートボタンを押してください。

START

試合開始!

6.世界のリーグを完全制覇!

世界の11リーグをプレイできます。

リーグセレクト

3Dスティックでリーグを選択し、スタートボタンで決定します。



チームセレクト

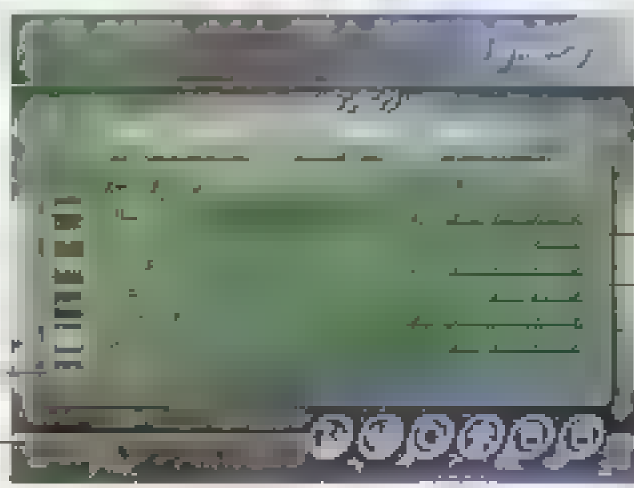
3Dスティックで操作したいチームを選択してAボタンを押します。操作チームは最高8チームまでです。一度選択したチームを取り消したい場合は、取り消したいチームをもう一度選択してAボタンを押してください。



リーグ
チーム
評価
操作するチーム

ランキング

順位表を表示します。3Dスティックでスクロール、C↓ボタンでカーソルを切りかえてください。
スタートボタンを押すと、スケジュール画面に進みます。



トレード
(→27ページ参照)

ランキング表
ゴール数とイエローカード数を確認できます。
3Dスティック　スクロール
C↓ボタン　カーソルを移動

操作チームは黄色く表示

スケジュール

クラブ別にスケジュールを表示します。スタートボタンを押すとコントローラ選択へ進みます。



START

スタジアム選択

スタジアムの種類や試合時間、天候、などを設定します。
3Dスティック上下で設定する項目へカーソルを移動させ、3Dスティック左右で設定してください。
設定が終了したらスタートボタンを押してください。

START

コントローラ選択

操作チームの選択やコントローラコンフィグの設定をします。
設定が終了したらスタートボタンを押してください。

START

試合開始!

試合終了後

ポーズメニューから「次へすすむ」を選択すると、ランキング画面→スケジュール画面の順でリーグが続けられます。

7:トレーニングで腕をみがけ!

チームセレクト

3Dスティックで練習をするチームを選択してスタートボタンを押します。





コントローラ選択

3Dスティックでオフェンス練習/ディフェンス練習の選択と、コントローラコンフィグを設定します。

練習メニューセレクト

3Dスティックで練習するプレイを選択します。
フリーキック/コーナーキック/練習試合ではトレーニング設定をおこないます。



3Dスティックで
オフェンス/ディフェンスの
人数を設定



フリーキック　コーナーキック　トレーニングマッチ設定

味方チームのキーパーを設定
敵チームのキーパーを設定

トレーニング開始!

トレーニング方法

ペナルティーキック　通常のペナルティキックと同じ操作方法で練習します。画面右上に成功数と失敗数が表示されます。

フリーキック　3Dスティックでマークをフリーキックのポジションへ移動させAボタンを押すと、フリーキック練習が始まります。通常のフリーキックと同じ操作方法で練習してください。シュートを決めた場合や、エンド/サイド/センターの各ラインからボールが出ると、練習が再開されます。

コーナーキック　通常のコーナーキックと同じ操作方法で練習してください。3Dスティックでコーナーを選べます。シュートを決めた場合や、エンド/サイド/センターの各ラインからボールが出ると、練習が再開されます。

練習試合　試合中と同じ操作方法で練習してください。シュートを決めた場合や、エンド/サイドの各ラインからボールが出ると、センターサークルから練習が再開されます。

8.PKマッチを楽しもう!

チーム選択

対戦するチームを選択します。すべてのチームから自由に対戦相手を選択できます。
「フレンドリー」と同じ要領でチームを選びスタートボタンを押してください。

START

コントローラセレクト

操作チームの選択やコントローラコンフィグの設定をします。
設定が終了したらスタートボタンを押してください。

START

PKマッチ開始!

PKマッチ開始

PKマッチは両チームから5人のキッカーが出場して交互にシュートし、多くゴールしたチームが勝ちになります。5人で決着がつかない場合は、6人目からVゴール形式で続けられます。



9.チームエディットでオリジナルチームを作成!

チームを好みに合わせて変更できます。

注意 ◆変更したデータは本体の電源を切ると消えてしまいます。
変更は忘れずにセーブしてください。

ナショナルチーム　ナショナルチームの編成をおこないます。
トレード　：クラブチーム間でトレードをおこないます。
選手エディット　選手の能力やスタイルの変更をおこないます。
チームエディット　チームカラーや、ユニホームの変更をおこないます。

ナショナルチーム

ナショナルチームのメンバーを選びます。

注意 ◆1チームは11人以上25人以下で編成してください。
◆「Road to World Cup98」モードでは、予選ラウンドのみで選手の入れかえが可能です。
◆選手の移動は「トレード」での移動を含め300回まで可能です。

3Dスティックで予選地区／チームを選択



C↓ボタンでカーソルを移動

能力値を3Dスティック左右で切りかえ

ナショナルチームメンバー
チームから外す選手を選択してAボタンを押す

ナショナルチーム控えメンバー
チームへ入れる選手を選択してAボタンを押す

トレード

クラブチーム間でのトレードをおこないます。
トレードはクラブチームごとに用意されているクレジットでおこないます。選手の横に表示されている「選手価値」がトレードに必要なクレジットで、獲得側のチームはそのクレジットを支払わなければなりません。

注意 ◆1チームは11人以上20人以下で編成してください。
◆選手の移動は「ナショナルチーム」での移動を含め300回まで可能です。



C↓ボタンで
各ブロックへ
カーソルを移動

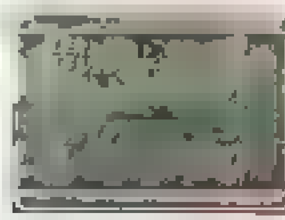
リーグ/チーム選択
クレジット
選手リスト

トレード方法
1　3Dスティックと C↓ボタンでトレードする2チームを画面に表示させます。
2　選手リストからトレードする選手を選択しAボタンを押します。

選手エディット

選手能力やスタイルを編集します。





予選地区/リーグ選択
チーム選択
選手選択/名前入力
Aボタンを押すと名前を入力できます。
3Dスティック　文字選択
Aボタン　決定
Bボタン　キャンセル
C←ボタン　文字消去

C↓ボタンで
カーソルを移動

残り能力ポイント
能力設定/スタイル設定切りかえ
能力設定
スタイル設定
3Dスティック上下で項目を選択し
3Dスティック左右で変更してください。

チームエディット

チームカラーや、ユニホームを設定します。



予選地区/リーグ選択
3Dスティック左右で模様を選択
チーム選択/チーム名入力
Aボタンを押すと名前を入力できます。
3Dスティック　文字選択/カーソル移動
Aボタン　決定
Bボタン　キャンセル
C←ボタン：文字消去
設定しているユニホームを使用する試合
ウェア/トランクス/ソックスを切りかえ
3Dスティック左右でカラーを選択
ホームゲームのカラーがチームフラッグに反映されます。
ホームスタジアム
C↓ボタンでカーソルを移動
チームの残りクレジット

10.チームマネージメントで監督をこなす!

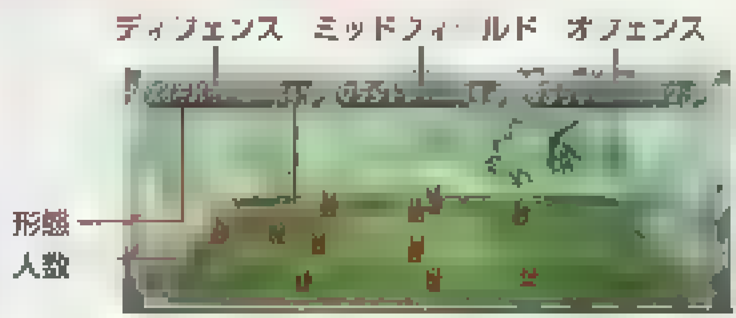
チームに関する様々な設定をおこないます。

注意 ◆変更した設定は本体の電源を切ると消えてしまいます。
変更は忘れずにセーブしてください。



フォーメーション

フォーメーションを選びます。
3Dスティック左右でカーソルを移動させ、
3Dスティック上下で切りかえます。



[illegible]

基本的な戦略を設定します。
3Dスティック左右でポイント設定してください。



スターティングメンバー／交代

メンバーの交代をします。
ポジションが違う選手同士
でも交代は可能です。
＊試合中に設定をおこなうと、体調、つかれの2項目が追加されます。



◆メンバーチェンジ方法

1 3Dスティック上下で交代する選手を選びAボタンを押すと交代する選手が赤く表示されます。

2 3Dスティック上下で交代相手の選手を選びもう一度Aボタンを押すと選手が交代します。

ポジショニング

選手はフォーメーションに従って一定のポジションを中心にプレイします。ここではそのポジションの調整をします。



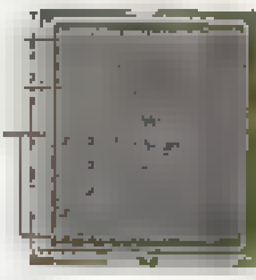
＊試合中に設定をおこなうと、「体調」、「つかれ」の2項目が追加されます。

◆ポジション調整方法

1. 3Dスティック上下でポジション調整したい選手を選びAボタンを押します。
2. 3Dスティックでポジションの調整をします。表示された円の範囲内で選手を移動させてください。
3. 最後にAボタンを押すとポジションの調整が完了します。

フリーキッカー

コーナーキック／フリーキック／ペナルティキックを蹴る選手を設定します。

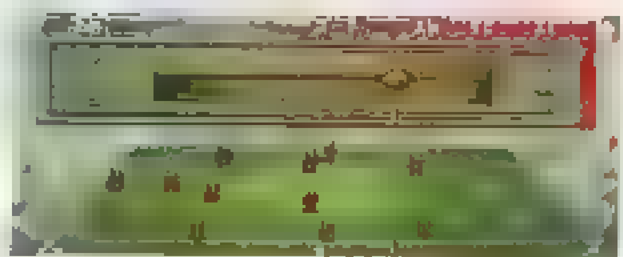


◆キックテイカー設定方法

1. 3Dスティック上下でキックさせる選手を選びAボタンを押します。
2. 表示されるウィンドウから3Dスティック上下でどのプレイでキックするか選択しAボタンを押します。

攻撃バイアス

選手のオーバーラップ（攻撃参加）頻度を調整します。

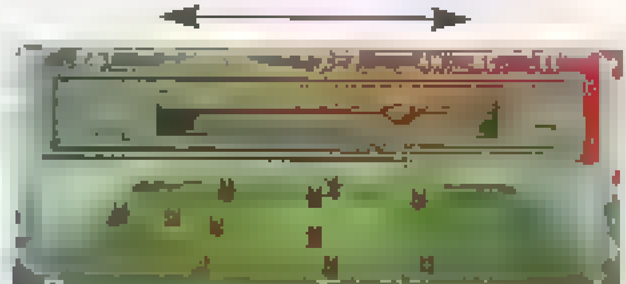


◆攻撃バイアス設定方法

1. 3Dスティック上下でアタッキングバイアスを調整する選手を選びAボタンを押します。
2. 3Dスティック左右でポイントを移動させAボタンを押します。

アグレッシブ（AG）

選手の積極性を調整します。



◆アグレッシブ設定方法

1. 3Dスティック上下で積極性を調整する選手を選びAボタンを押します。
2. 3Dスティック左右でポイントを移動させAボタンを押します。

マーク

選手のマークを確認します。試合中のチームマネージメントのみで確認できます。
3Dスティック上下でマークを確認したい選手を選び、Aボタンを押してください。マークしている相手選手が表示されます。

11.オプション

ゲームの様々な設定をおこないます。
3Dスティック上下で項目を選択し、3Dスティック左右で設定してください。

注意 ◆変更した設定は本体の電源を切ると消えてしまいます。
変更は忘れずにセーブしてください。
◆ゲームモードによっては、設定できないものもあるので注意してください。

ゲーム設定オプション

試合や画面表示に関係する設定をおこないます。

ハーフタイム	試合時間（1ハーフ）を（2.4.6.8.10.20.45）分の中から選べます。
CPU選手の思考	「ファジー」にするとコンピュータ操作の選手が、意表をつくプレイをする場合があります。
オートリプレイ	「オン」にすると得点した後に自動的にリプレイします。
クロック	「トマル」にすると審判がロスタイムを取ります。 「アウトオブプレイ」にすると審判はロスタイムをとりません。
時間表示	「オン」にすると画面左上に経過時間が表示されます。
スコア表示	「オン」にすると画面に得点を表示します。
セカンドチームカラー	「オン」にするとチームエディットのユニフォーム設定を使用できます。
天候	ピッチの状態を選択できます。ピッチの状態はボールの転がりや選手の動きに影響します。 「ランダム」…試合によってピッチ状態が変化。
カメラ	カメラを設定します。
レーダー	「オン」にすると試合中にレーダーを表示します。
マーカー	「オン」にするとパスターゲットや、矢印を表示します。
選手名	「オン」にするとボールを持った選手の名前を表示します。

ゲームプレイ設定オプション

ゲームプレイに関係する設定をおこないます。

オフサイド	「オン」にすると審判がオフサイドを取ります。
ケガ	「オン」にすると試合中に選手が負傷する場合があります。
レッドカード	「オン」にするとイエローおよびレッドカードが出されます。
レフェリーの厳しさ	「ランダム」……状況に応じてファウルを取ります。 「ノーマル」……審判の厳しさを調節します。
ファウル調整	数字が高くなるほど厳しくファウルを取られます。
交代	試合中に交代できる選手の人数を設定します。
疲れ	「オン」にすると試合中の選手体力をシミュレートします。
選手パラメータ	「ノーマル」……通常の能力値でプレイします。 「スペシャル」……選手の能力を誇張して能力差をはっきりつけます。
CPUヘルプ	「オン」にすると負けているチームへ有利な操作環境になります。

コントローラ設定オプション

コントローラ設定	コントローラ設定を1～8まで選択します。
レベル	「アマチュア」・「プロフェッショナル」・「ワールドクラス」の順で難易度が高くなります。
シュート	「3Dスティック」 3Dスティックでシュート方向を決めます。 「CPU」 コンピュータが自動的にシュート方向を決めます。
スキルモード	「オン」にするとスキルモードが使えます。
オートヘディング	「オン」にするとヘディングがしやすくなります。
オートセンタリング	「オン」にするとペナルティエリア両サイドからのロブは、自動的にセンタリングになります。
ワンツーパス	「オン」にするとバックパス機能が使えます。
チームマネージメント	「オートAIアシスト」にすると選手のつかれや、怪我をみて、コンピュータが自動的に選手交代をします。

オーディオ設定オプション

BGM	「オン」にするとメニュー中にBGMが流れます。
BGMボリューム	BGMのボリュームを調節します。
実況	「オン」にすると試合中に実況が入ります。
実況ボリューム	実況のボリュームを調節します。
ゲームSFX	「オン」にするとスタジアムの歓声や様々な効果音がなります。
ゲームSFXボリューム	ゲーム効果音のボリュームを調節します。
メニューSFX	「オン」にするとメニュー画面で効果音がなります。
メニューSFXボリューム	メニュー効果音のボリュームを調節します。

12.ゲームのセーブ／ロード

別売の「コントローラパック」を使用することで、ゲームのセーブ／ロードがおこなえるようになります。

セーブ



セーブアイコンの表示される「Road to World Cup 98」と「リーグ」のスケジュール画面でデータをセーブすることができます。

◆セーブ方法

1. セーブアイコンを選択してAボタンを押します。
2. 3Dスティック上下でセーブ場所を選択し、Aボタンでセーブしてください。
   すでにセーブされているデータの上に、重ねてセーブすると記録が更新されます。
   セーブをキャンセルする場合はBボタンを押してください。

ロード



ロードアイコンの表示される画面でデータをロードすることができます。

◆ロード方法

1. ロードアイコンを選択してAボタンを押します。
2. 3Dスティック上下でロードするデータを選択してAボタンを押してください。

セーブ／ロード時の注意

- ゲームは、2つまでセーブできます。
- セッティング（チームエディット、オプション）の変更をした場合は、忘れずにセーブしてください。セーブせずにゲームを終了すると、変更した設定がすべて消えてしまいます。
- 「Road to World Cup 98」または「リーグ」中のセッティング変更は、それぞれのゲームデータと一緒に保存されます。
- セッティングデータは、ゲーム開始時に自動的にロードされます。
- コントロールパック使用数…123ページ
- コントローラパックの空き容量がたりない場合は、コントローラパックメニュー画面で必要のないデータを消去してください。
  スタートボタンを押しながら電源を入れる（またはリセットを押す）とコントローラパックメニュー画面が表示されますので、123ページ以上の空きを作ってください。

アイコン一覧

- オプション（→31ページ参照）
- ランキング（チーム順位表）
- チームマネージメント（→28ページ参照）
- 能力設定／スタイル設定切りかえ
- ナショナルチーム（→27ページ参照）
- チーム内の変更をキャンセル
- 予選通過チーム
- 変更をキャンセル
- ランキング表（ゴール数/カード数）
- 初期設定に戻す
- トレード（→27ページ参照）
- ロード（→33ページ参照）
- シミュレート
- セーブ（→33ページ参照）

ゲーム内の略語一覧

AGL……すばやさ	PW………シュートパワー
DS………ダッシュ力	ST………シュート
AW………注意力	SP………スピード
BC………ボールコントロール	TC………タックル
SS………サッカーセンス	AG………アグレッシヴ
HD………ヘディング	AB………攻撃バイアス
PS………パス	PB………パスバイアス
RC………反応	

C R E D I T S

Executive Producer : Bruce McMillan
Director, Product Development : Warren Wall
Producer : Marc Aubanel
Associate Producer : Nick Malaperiman
Assistant Producer : Kerry Whalen
Programming Architect : Penny Lee
Lead Programmer : Yggy King
N64 Team Programmers : Dave Hards, Yuji Nakashima, Anatoli Guiria,
N64 Lead Artist : Wayne Laybourn
N64 Team Artists : Lasko Konopa, Norie Miura, Jayeson Lyonns
Franchise Development Director : Gaivan Chang
Art Director : David Adams
Franchise Art Lead : Jackie Ritchie
Core Production : Andy Abramovici, Brent Disbrow, Robert Kaill, David McCarthy, Heidi Newell, M. James Schulte, Nicholas Windyka
Core Team Lead Programmers : Brian Plank, Desmond Fernando, Andrew Routledge, Ted Sylka
Core Team Programmers : Chris Khoo, Jason Rupert, Jorge Consuegra, Michael Gordon, John Lawrie, Kevin Pickell
Additional Programming : Wyatt Cheng, Robert Bailey
Additional Art : Margaret Livesey
Animation Lead : Joe MacDonald
Animator : Corey Slavin
Additional Animation : David Demorest
Audio Lead : Chris Taylor
Audio Specialists : Neil Biggin, Omar Al-Khafaji, Phil Western
Production Assistants : Catherine Williamson, Iris Benbassat, Jennifer Campbell
Co-op Production Assistant : Renton Leversedge
Manager, Motion Capture : Evan Hirsch
Motion Capture Shoot Supervisor : David Coleman
Motion Capture : Daven Coburn, Andrea Donnelly, JJ Gonzales, Demian Gordon, Moses Koplinsky, Vince Ng, Peter Saumur, Susan Skerl-Cole
Localization Producer : Louise Read
European Localization Manager : Dominique Goy
Translation Coordinators : Bianca Normann, Sandra Picaper, Julio Valladares, Maria Zilno
English Voice Talent : John Motson, Andy Gray, Desmond Lynam
German Voice Talent : Wolf-Dieter Poschmann, Werner Hansch, Martin Siebel
Localization Testing and Translation : Achim Haaz, Michael Lottmann, Sylvain Caburrosso, Alvaro Corral, Antonio López, Oscar del Moral, Luis Pinés, Julio Valladares, Michele Pinardi, Andrea Bernardoni, Sascha Malesse
QA Coordinator : John Santamaria
QA Lead : Darcy Pajak
QA Assistant Leads : Trevor Kerslake, Mike Little
QA Testers : Avinash Narayan, Jason Schoen, Patrick "Lach" Ferguson, Brandon Jackson, Mike "MC mike" McCartney, Derek LeClair, Jeremy "Big Jer" Ferguson, Lorne "Redneck" Wilson, Ken Bouliier, Shane Neville, Cindy Currie, Tony Roy, Shamus Frigon, Mike Brown
Mastering: Peter Petkov, Cary Chao, Jeff Hutchinson
Technical Advisors : Sam Iacobellis, Mike Mosher
Product Marketing : Duncan Magee, Margaret Murray
Public Relations : Kathy Frazier
Package Design : Mary Mitchell
Package Photography : ALLSPORT USA/Brian Bahr, All rights reserved
Package Art Direction : Nancy Waisanen
Documentation : Andrea Engstrom
Documentation Layout : Marco Garcia
EASM Quality Assurance : Andy "Brick Wall" Young
Special Thanks : Caroline Ancessi, Duncan Backus, Frank Barchard, Joerg Brand, Andrew Brownsword, Hong Chin, Min Choi, Florian Cinelwo, Bill Craft, Marina Crean, Michael de Plater, Taller de Sonido, Paulette Doudell, Rick Friesen, Ian Gilliland, Sean Halliday, Frank Henigman, Kiyomi Hisatsugu, Bettina Klos, Kelly Kooner, Tony Lam, Roy Lassiter, Mark Lawson, Paul Lewis, La Marque Rose, Jack McKee, Sal Melluso, Dave Mercier, Niclas Nordlander, Curtis Palzer, Wayne Paugh, SD Post, Patrick Ratto, Ian Roy, Garry Shaw, Paula Singleton, Susan Su, Scott Swan, Sissel Tangen, Voss TV, Chung Tze Yang, Nancy Waisanen, Petrina Wallace, Brian Ward, Todd Wilson
Music : Blur 'Song 2' Written by Damon Albarn, Steven Alexander James, Graham Coxon and David Rowntree Performed by Blur © 1997 EMI Music Publishing Ltd. All rights for EMI Music Publishing Ltd. In the United States and Canada Controlled by EMI Blackwood Music Inc Under License from EMI UK

Japanese Localize Team

Producer : Jason Link
Associate Producer : Ozaki Kunihiko
Programmer : Nishizawa Naruto
Lead Tester : Ohsawa Noriyuki
Package/Manual Design : Watanabe Ichiro, COMIX BRAND
Documentation : Matsuzawa Mitsuyoshi
Product Manager : Furusawa Yoichiro

Software and documentation ©1997 Electronic Arts. All rights reserved. Electronic Arts and the Electronic Arts Logo, EA SPORTS, the EA SPORTS Logo, and "If it's in the game, it's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. Official licensed product of the FIFA World Cup France 98. ©The France 98 Emblem and Official Mascot are copyrights and trademarks of ISL. ©1977 FIFA TM. ©1996 Japan Football Association. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS.

NINTENDO64

この64（ロクヨン）マークは、任天堂および任天堂よりライセンス許諾を受けているNINTENDO 64関連製品に表示されています。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

本製品は日本国内専用です。
外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

Licensed by NINTENDO

および NINTENDO64 は任天堂の商標です。

INTERNET HOMEPAGE JAPAN SITE
ea online
http://www.ea.com/eaj/

インターネットホームページ
ゲームの最新情報はもちろん、
楽しい話題が満載のホームページ。
左のアドレスまで是非遊びにきてください。

ELECTRONIC ARTS™
エレクトロニック・アーツ株式会社
〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル
商品に関するお問い合わせ:カスタマーサポート係
TEL.03-5436-6400（受付時間11:00～17:00／月～金 祝日休）